

**RINGKASAN TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

**MONSTER SEBAGAI INSPIRASI DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI
GRAFIS**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

GILANG FRADIKA AZHAR

NIM 06206244001

Pembimbing

Drs. Mardiyatmo, M.Pd.

NIP. 19571005 1987031 002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

A. PENDAHULUAN

Grafis berasal dari *graphein* “menulis” atau “menggambar”, seni grafis merupakan pengubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal 2 hasil cetakan (Mike Susanto, 2011 : 162). Di Indonesia, seni grafis dikenal sejak masa perjuangan fisik. Media cukil kayu menjadi pilihan pertama memproduksi poster-poster perjuangan dan selebaran propaganda lain. Mungkin masa itulah yang mengawali sedikit rentetan sejarah seni grafis yang telah mengalami proses yang panjang hingga sampai masa sekarang ini (*Lampung Post*, minggu 7 Desember 2008).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia monster adalah binatang, orang, tumbuhan yang bentuknya menyimpang dari yang biasa atau bentuk normal (1991 : 326).

Pemilihan monster sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis karena monster identik dengan makhluk-makhluk berbentuk aneh (*absurd*), yang dapat dikombinasikan dengan cerita antara kenyataan dan impian, humor dan *horror*. Memberi keleluasaan dalam mengembangkan imajinasi, dapat berfantasi lebih bebas untuk menciptakan figur-figur imajinatif.

Dengan demikian penulis menyadari bahwa ternyata monster yang berbentuk aneh dan tidak normal dapat dijadikan *subject matter* yang mewakili ide atau gagasan penulis untuk menciptakan karya seni grafis. Penulis merasa tertantang untuk menciptakan figur-figur dengan bentuk yang aneh atau tidak normal. Mendorong penulis untuk bereksplorasi dan berkreasi dengan bentuk monster ke dalam karya seni grafis.

B. KAJIAN TEORI

Seni cetak yang lebih dikenal dengan seni grafis merupakan salah satu cabang dalam seni rupa, yakni memperbanyak model asli dengan menggunakan alat cetak dalam jumlah cetakan sesuai yang diinginkan. Sebelum penemuan teknik cetak, semua buku harus ditulis tangan, karenanya buku merupakan barang yang sangat berharga dan hanya orang kaya yang

dapat memilikinya. Aktivitas cetak-mencetak di Asia ada sejak 1.000 tahun yang lalu, terutama di China dan Korea. Teks dan gambar diukirkan pada papan kayu, logam atau tanah liat yang selanjutnya berfungsi sebagai klise, kemudian klise dilapisi tinta dan tahap terakhir adalah menempelkan kertas pada klise dan ditekan rata sampai tinta yang ada di permukaan klise berpindah ke permukaan kertas. Hal ini adalah awal dari seni cetak yang berkembang sampai sekarang (Ensiklopedia Indonesia, 2000 : 293).

Seni Grafis (istilah bahasa Inggrisnya adalah "*printmaking*", sedangkan dalam bahasa Prancis yaitu "*gravure*") adalah ungkapan seni melalui proses cetak sehingga memungkinkan pelipat gandaan sebuah karya (majalah Horison, nomor 2// Februari 1972).

Dalam buku "Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009" (2009 : 25) disebutkan bahwa *surrealisme* pada awalnya adalah gerakan dalam sastra, istilah ini dikemukakan Apollinaire untuk dramanya pada 1917. Dua tahun kemudian Andre Breton mengambilnya untuk menyebut eksperimennya dalam metode penulisan yang spontan. Gerakan ini dipengaruhi oleh teori psikologi dan psikoanalisis Sigmund Freud. Breton mengatakan bahwa *surrealisme* adalah otomatisme psikis yang murni dan *Surrealisme* berdasarkan pada keyakinan tentang realitas yang superior dari kebebasan asosiasi kita yang telah lama ditinggalkan, pada keserbabisaan mimpi, pada pemikiran kita yang otomatis tanpa kontrol dari kesadaran kita.

Menurut sumber (www.strangemonsterscience.net) berpendapat bahwa monster adalah sebutan untuk sebuah makhluk dalam cerita mitologi, legenda, atau fiksi horor, yang tidak dapat dimasukkan kedalam golongan manusia, hewan, ataupun tumbuhan. Dalam kebanyakan cerita, monster digambarkan sebagai makhluk yang jahat. Monster sering juga digambarkan memiliki ukuran tubuh dan kekuatan yang lebih besar dari manusia. Kata monster berasal dari bahasa Latin kuno *monstros*, *monstrum*, yang berakar dari kata *moneo*, "mengingat", juga dapat berarti "keajaiban", keanehan-keanehan ini bisa berbentuk ketidak seimbangan pemikiran.

Pada zaman dahulu, monster pernah menjadi sebuah konsep sosial yang penting. Monster dipercaya tinggal di pulau-pulau yang liar dan belum terjamah. Monster juga identik dengan makhluk-makhluk berbentuk aneh dan baru dikenal pada zaman dahulu.

Hubungan antara monster dengan keterbatasan pengetahuan manusia menjadi sebuah konsep penting pada zaman Renaissance dan abad pencerahan, sebagaimana masyarakat Eropa mulai menggunakan ilmu pengetahuan dan disiplin akademis yang lain untuk mencoba mengerti hal tersebut. Monster dilihat sebagai misteri dalam ilmu pengetahuan, sesuatu yang perlu dimengerti dan dipecahkan.

Banyak agama yang berasal dari dunia timur seperti misalnya agama hindu, dan juga agama-agama kuno seperti mitologi Yunani atau mitologi Nordik, Menggambarkan monster sebagai musuh dari para dewa. Ragnarok dalam mitologi Norse, diceritakan pernah bertempur melawan dewa-dewa Asgard bersama dengan monster-monster lainnya.

Pada zaman dahulu, masyarakat menganggap kelahiran "orang-orang aneh" sebagai bentuk kemarahan para dewa. Keanehan-keanehan ini bisa berbentuk ketidakseimbangan pemikiran (hiperaktif, autisme) atau juga keanehan pada bentuk tubuh (gigantisme, penyakit kaki gajah, gondok) yang ketika itu belum diketahui penyebabnya. Karena keanehan ini, mereka menyebut "orang-orang aneh" ini sebagai *monstra*, keajaiban.

C. TEMUAN

Ide berkarya seni grafis, berawal dari ketertarikan terhadap bentuk aneh dari monster, yang dapat dikombinasikan dengan cerita antara kenyataan dan impian, humor dan horor.

Proses visualisasi karya diwujudkan dengan melakukan penggubahan bentuk, dengan cara melihat dan mengamati beberapa macam bentuk makhluk hidup seperti hewan, tumbuhan dan manusia, ataupun benda-benda mati yang digabungkan. Kemudian mendistorsi dan mentransformasi bentuk sesuai dengan imajinasi, semua ini bertujuan untuk memperoleh karakter bentuk

monster yang diinginkan melalui karya seni grafis sesuai dengan tema karya yang ingin dibuat oleh penulis. Dengan menciptakan bentuk monster yang sesuai imajinasi dipadukan dengan penyusunan elemen garis, warna, dan bentuk, serta mempertimbangkan prinsip-prinsip dasar seni rupa.

Dalam proses visualisasi sangat dibutuhkan material atau media seni, hal ini termasuk alat, bahan, dan teknik. Alat dan bahan yang dipergunakan dalam proses penciptaan karya grafis antara lain : pensil, spidol, pena, pisau cukil, tinta cetak, roll, *hardboard*, kaca, penggaris, kain blacu, kertas dan kanvas. Sedangkan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya grafis yaitu *hardboardcut* (*relief print*/cetak tinggi). Salah satu contoh karya seni grafis yang dihasilkan sebagai berikut :

“Octopus a’ttack”



Judul karya : **“Octopus a’ttack”**

Ukuran : 39 x 48,5 cm

Teknik : *Hardboardcut* dan cetak rusak

Bahan dan media : tinta cetak diatas kertas
2012

D. SIMPULAN

Dalam menciptakan karya seni grafis, penulis cenderung memilih tema tentang dunia politik dan kekuasaan yang merupakan sebuah permainan yang di dalamnya segala cara bisa ditempuh dan sah demi politik kekuasaan yang merugikan banyak pihak, dari pemilihan tema tersebut kemudian penulis merepresentasikannya dalam karya seni grafis dengan bentuk monster yang aneh dan tidak normal sesuai imajinasi penulis.

Proses berkarya diawali dengan melihat dan mengamati beberapa macam bentuk makhluk hidup dan benda mati yang ada di lingkungan sekitar maupun foto-foto yang terdapat di internet. Dari proses tersebut kemudian muncul ide mengubah bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi untuk memperoleh karakter atau bentuk monster yang sesuai. Dengan membuat sketsa pada kertas yang kemudian dipindahkan pada media *hardboard*, Selanjutnya *hardboard* dicukil dengan pisau cukil sesuai dengan pola sketsa yang telah dibuat untuk membuat klise cetakan. Setelah klise jadi dan siap, dilakukan proses pengisian tinta dengan menggunakan rol pada klise, setelah pengisian tinta selesai, klise kemudian dicetak pada kertas, kanvas dan kain blacu. Warna yang cenderung digunakan adalah warna hitam yang memiliki sifat misteri, kematian, kegelapan, kekosongan dan rasa kelam, sebagai pembentuk objek. sedangkan warna yang lain hasil dari pengolahan warna-warna primer, yaitu warna merah, biru, dan kuning.

Penciptaan bentuk monster dalam karya seni grafis cenderung melakukan pengubahan bentuk-bentuk makhluk normal menjadi monster, dengan cara mendistorsi yang merupakan perubahan bentuk dengan cara melebihkan wujud tertentu pada objek, dan mentransformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar, hal ini bertujuan untuk memperoleh karakter bentuk monster yang surealistik.

Karya yang dihasilkan sebanyak 16 karya grafis dengan berbagai tahun pembuatan antara lain : tahun 2011 dengan judul, *Keeping*, kemudian

tahun 2012 dengan judul, *Octopus A'ttack*, *Pesan*, *The Series Off Wheel's#1*, *The Series Off Wheel's#2*, *The Series Off Wheel's#3*, *The Series Off Wheel's#4*, *The Series Off Wheel's#5*, *The Series Off Wheel's# 6*, *The Series Off Wheel's#7*, *The Series Off Wheel's#8*, *The Series Off Wheel's#9*, *Pinter Aja dinggo ngapusi*, *Kamu Bodoh Maka Termakanlah*, *Karma* dan *Berburu Monster Laut*, masing-masing karya bervariasi ukurannya. Selama berkarya grafis dengan menggunakan teknik *hardboardcut* yang dicetak di atas kertas, kain kanvas, kain blacu, diperolehnya kepuasan batin selama melakukan proses berkarya dan karya yang dihasilkan. Karena pada proses berkarya dalam seni grafis dibutuhkan kejelian dan ketelitian dalam menggunakan pisau cukil dan proses mencetak, sebagai upaya menggambarkan bentuk monster yang diimajinasikan.

E. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ali, Lukman dkk. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman. 2009. *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Fajar Sidik dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta : STSRI.
- Nugroho, Eko. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : ANDI.
- Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta : Fakultas Bahasa dan Seni.UNY.
- Saidi Iwan, Acep. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: ISACBOOK.
- Soedarso, Sp.1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: STSRI.
- Soemardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.
- Sony, Kartika. D. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Suyanto,M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis*. Yogyakarta : ANDI.
- Tim Redaksi. 2000. *Ensiklopedia Indonesia cetakan III*. Jakarta: Delta Pamungkas.
- Tim Riset Data. 2009. *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. Yogyakarta: Gelaran Budaya.

Majalah

Horison, Nomor 2//Februari 1972//Tahun ke-VII.

Koran

Lampung Post, minggu 7 Desember 2008.

Situs Internet

<http://www.EvilsPrints.com> (di unduh pada tanggal 25 Januari 2012).

http://www.solair_joseguadalupeposada.com (di unduh pada tanggal 1 februari 2012).

<http://www.oraber.com> (di unduh pada tanggal 29 April 2012).

<http://www.agevisual.wordpress.com> (diunduh pada tanggal 23 september 2008).

[http:// www.strangemonsterscience.net](http://www.strangemonsterscience.net) (diunduh pada tanggal 23 September 2008).

<http://www.dali.com/gallery.html> (diunduh pada tanggal 14 Juli 2012).